

RANCANG BANGUN MULTIMEDIA *ADVENTURE GAME*
MENGGUNAKAN METODE *DISCOVERY LEARNING* UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN KOGNITIF SISWA PADA MATERI
ARRAY / LARIK

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan Ilmu Komputer S-1



Oleh

Handini

1407286

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU KOMPUTER
FAKULTAS PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

BANDUNG

2018

Handini, 2020

RANCANG BANGUN MULTIMEDIA *ADVENTURE GAME* MENGGUNAKAN METODE *DISCOVERY LEARNING*
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KOGNITIF SISWA PADA MATERI ARRAY / LARIK

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

RANCANG BANGUN MULTIMEDIA *ADVENTURE GAME*
MENGGUNAKAN METODE *DISCOVERY LEARNING* UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN KOGNITIF SISWA PADA MATERI
ARRAY / LARIK

Oleh

HANDINI

Sebuah Skripsi yang Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu
Pengetahuan Alam

© Handini2018

Universitas Pendidikan Indonesia

Juni, 2018

Handini, 2020

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA *ADVENTURE GAME* MENGGUNAKAN METODE *DISCOVERY LEARNING*
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KOGNITIF SISWA PADA MATERI ARRAY / LARIK**
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Hak Cipta Dilindungi Oleh Undang-Undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian dengan dicetak ulang, difoto kopi atau cara lainya tanpa izin dari peneliti

Handini, 2020

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA ADVENTURE GAME MENGGUNAKAN METODE DISCOVERY LEARNING
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KOGNITIF SISWA PADA MATERI ARRAY / LARIK**
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

HANDINI

RANCANG BANGUN MULTIMEDIA *ADVENTURE GAME*
MENGUNAKAN METODE *DISCOVERY LEARNING* UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN KOGNITIF SISWA PADA MATA
MATERI ARRAY / LARIK

Disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing I

Wahyudin, MT.

NIP. 197304242008121001

Pembimbing II

Enjun Junaeti, MSi

NIP. 198512202012122002

Handini, 2020

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA *ADVENTURE GAME* MENGGUNAKAN METODE *DISCOVERY LEARNING*
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KOGNITIF SISWA PADA MATERI ARRAY / LARIK
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu**

Mengetahui,
Ketua Departemen Pendidikan Ilmu Komputer

Prof. Dr. Munir, M.IT

NIP. 196603252001121001

Handini, 2020

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA ADVENTURE GAME MENGGUNAKAN METODE DISCOVERY LEARNING
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KOGNITIF SISWA PADA MATERI ARRAY / LARIK**
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

LEMBAR PERNYATAAN

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa skripsi saya yang berjudul **“Rancang Bangun Multimedia Adventure Game Menggunakan Metode Discovery Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman Kognitif Siswa Pada Mata Materi Array / Larik ”** benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Bandung, Juni 2018

Handini

1407286

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nya, peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Rancang Bangun Multimedia Adventure Game Menggunakan Metode Discovery Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman Kognitif Siswa Pada Materi Array / Larik ”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat dalam menempuh sarjana pendidikan di Departemen Pendidikan Ilmu Komputer UPI.

Selama melakukan penyusunan skripsi, peneliti memperoleh bantuan dari semua pihak untuk kelancaran skripsi ini. Banyak pengetahuan dan pengalaman yang berharga yang didapatkan dari penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti. Pada kesempatan ini, peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Ucapan terima kasih peneliti disampaikan kepada :

1. Allah SWT, atas berkat, rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulis selalu memiliki kekuatan untuk dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ayahanda Aidit dan Ibunda Murhani sebagai orang tua yang tanpa henti memberikan doa, semangat dan dukungan kepada peneliti sehingga dapat terselesaikannya skripsi ini.
3. Bapak Wahyudin, MT. selaku pembimbing I yang penuh kesabaran memberikan arahan, bimbingan, dan masukan kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Enjun Junaeti, MSi. selaku pembimbing II yang penuh kesabaran memberikan arahan, bimbingan, dan masukan kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Ibu Novi Sofia Fitriyani, MT. selaku dosen pembimbing akademik yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama peneliti menyelesaikan perkuliahan.

6. Bapak dan Ibu Dosen Departemen Pendidikan Ilmu Komputer dan Ilmu Komputer lainnya yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

7. Dinas Pendidikan Sumatera Selatan yang telah memberikan semangat dan dukungan kepada peneliti sehingga dapat terselesaikannya skripsi ini.
8. Bapak Agus Sugiarto Sumarno , S.Pd. Selaku Ketua Program Keahlian SMK Negeri 4 Bandung yang telah memberikan bantuan dalam kelancaran penelitian ini.
9. Ibu Hana ZM, ST. sebagai guru mata pelajaran Pemrograman dasar SMK Negeri 4 Bandung yang telah memberikan bantuan dalam kelancaran penelitian ini.
10. Siswa kelas X RPL 3 SMK Negeri 4 Bandung yang telah berperan penguji multimedia pembelajaran *adventure game* dengan Mod *Discovery Learning*
11. Kakak-kakakku Jaka, Paksindra dan adikku Fitrianti terimakasih untuk dukungan, motivasi dan do'a kalian dalam pengerjaan skripsi ini.
12. Semua mahasiswa kerjasama sumsel angkatan 2012 dan 2014 terimakasih untuk dukungan, motivasi dan do'a kalian dalam pengerjaan skripsi ini.
13. Feridi terimakasih untuk dukungan, semangat, motivasi dan do'a dalam pengerjaan skripsi ini.
14. Teman-teman (Eliliana, Komaria, Sri Mulya dan Shella Putri Renjani) terimakasih untuk dukungan, semangat, motivasi dan do'a dalam pengerjaan skripsi ini.
15. Serta seluruh pihak yang tak bisa peneliti tulis satu per satu, terima kasih atas dukungan dan partisipasi yang diberikan.

Peneliti berharap skripsi ini dapat bermanfaat tidak hanya bagi peneliti tapi juga untuk sekolah, peneliti selanjutnya dan semua pihak. Peneliti menyadari terdapat kekurangan dalam penyusunan dan penulisan skripsi ini dikarenakan keterbatasan waktu dan pengetahuan yang dimiliki peneliti, maka peneliti sangat menerima dan mengharapkan adanya kritik maupun saran yang membangun sehingga dapat membantu dalam menyempurnakan skripsi ini.

Bandung, Juni 2018

Penulis